

**PENGUNAAN APLIKASI PERMAINAN
„ELSY LERNT DEUTSCH“ DALAM PEMBELAJARAN
REGELMÄßIGE VERBEN DAN UNREGELMÄßIGE VERBEN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Jerman



Oleh

Elsy Elvianty
NIM 1504983

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

**PENGUNAAN APLIKASI PERMAINAN
„ELSY LERNT DEUTSCH“ DALAM PEMBELAJARAN
REGELMÄßIGE VERBEN DAN UNREGELMÄßIGE VERBEN**

Oleh
Elsy Elvianty

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Jerman pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan
Sastra

© Elsy Elvianty 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

ELSY ELVIANTY
PENGUNAAN APLIKASI PERMAINAN
„ELSY LERNT DEUTSCH“ DALAM PEMBELAJARAN
REGELMÄßIGE VERBEN DAN UNREGELMÄßIGE VERBEN

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1



Dani Hendra, S.Pd., M.A.
NIP 198406062015041001

Pembimbing 2



Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum.
NIP 197901022003121002

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman

FPBS UPI



Dr. Setiawan, M.Pd.
195906231987031003

ABSTRAKSI

Elvianty, Elsy. 2019. Penggunaan Aplikasi Permainan „Elsy lernt Deutsch“ dalam Pembelajaran *regelmäßige Verben* dan *unregelmäßige Verben*. Bandung. Skripsi. Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.

Verba memiliki kedudukan penting dalam sebuah kalimat karena pernyataan dan susunan kalimat bergantung pada verba yang berfungsi sebagai predikat. Hal ini perlu diperhatikan sesuai kaidah tata bahasa yang berlaku dari bahasa Jerman. Semua verba bahasa Jerman mengalami perubahan sesuai dengan subjek dan kasus. Perubahan ini disebut konjugasi. Mengonjugasikan verba dianggap sulit oleh siswa. Diperlukan media yang dapat memudahkan atau mendukung siswa dalam mempelajari konjugasi verba. Salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman yakni aplikasi permainan ELD (*Elsy lernt Deutsch*). Permainan ini merupakan permainan petualangan, berisi percakapan bahasa Jerman tema kegiatan sehari-hari dan latihan soal konjugasi verba. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kemampuan siswa dalam pembelajaran *regelmäßige Verben* dan *unregelmäßige Verben* sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi permainan ELD dan 2) efektivitas aplikasi permainan ELD dalam pembelajaran *regelmäßige Verben* dan *unregelmäßige Verben*. Pada penelitian ini digunakan metode *Quasi-Eksperiment* tanpa kelas kontrol. Populasi pada penelitian ini yakni seluruh siswa SMA PGII 2 Bandung yang mempelajari bahasa Jerman tahun ajaran 2018/2019 dan sebagai sampel yakni siswa kelas XI MIPA sebanyak 30 orang. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,83 sementara *posttest* sebesar 86,70 dan hasil penghitungan uji t diperoleh $t_{hitung} = 26,66 > t_{tabel} = 1,699$ dengan taraf signifikansi (α) 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Penggunaan aplikasi permainan ELD dapat dinyatakan sebagai salah satu multimedia alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran *regelmäßige Verben* dan *unregelmäßige Verben*.

ABSTRAKT

Elvianty, Elsy. 2019. Die Verwendung der Spiel-Applikation 'Elsy lernt Deutsch' beim Lernen von regelmäßigen Verben und unregelmäßigen Verben. Deutschabteilung. Fakultät für Sprach- und Literaturwissenschaften. Pädagogische Universität Indonesiens.

Das Verb hat eine wichtige Position in einem Satz, da Aussagen und Satzanordnung von dem Verb abhängen, das als Prädikate fungiert. Dies ist nach den geltenden Grammatikregeln der deutschen Sprache zu beachten. Alle deutschen Verben ändern sich je nach Subjekt, Kasus und Tempus. Diese Änderung wird Konjugation genannt. Das Konjugieren von Verben wird von den Schülern als schwierig angesehen. Das ist wichtig, das Lernen von Verb konjugation mit hilfe eines Lern-Medien erfolg. Eines der interaktiven Multimedien, mit dem die Schüler deutsche Verb konjugation erlernen können, ist die Spiel-Anwendung ELD (Elsy lernt Deutsch). Dieses Spiel ist ein Abenteuerspiel, das deutsche Konversationen zu den Themen des Tagesablauf und Übungen zur Konjugation von Verben enthält. Diese Studie zielt darauf zu wissen: 1) die Fähigkeiten der Schüler beim die Konjugation bei regelmäßigen Verben und unregelmäßigen Verben vor und nach der Benutzung der Spiel-Anwendung ELD und 2) die Effektivität der Spiel-Anwendung ELD beim Lernen von regelmäßigen Verben und unregelmäßigen Verben. Diese Studie verwendete die Quasi-Experiment Methode ohne Kontrollklasse. Die Population in dieser Studie sind alle Schüler der PGII 2 Bandung, die im Studienjahr 2018/2019 Deutsch lernen, und als Stichprobe 30 Schüler der Klasse XI MIPA. Basierend auf den Ergebnissen der Datenanalyse wurde der durchschnittliche Vortestwert von 52,83 erhalten, während der Nachtest 86,70 betrug, und die Ergebnisse des t-Tests zeigen, dass $t_{\text{Berechnung}} = 26,66 > t_{\text{Tabelle}} = 1,699$ mit einem Signifikanzniveau (α) von 0,05 ist. Es lässt sich zusammenfassen, dass es signifikante Unterschiede zwischen den Ergebnissen des Pretests und des Posttests gibt. Die Verwendung der Spiel-Anwendung ELD als eine der Multimedien-Alternativen kann verwendet werden, um die Fähigkeiten der Schüler beim Lernen von regelmäßigen Verben und unregelmäßigen Verben zu verbessern.

ABSTRACT

Elvianty, Elsy. 2019. The use of Game Application "Elsy lernt Deutsch" in Learning regelmäßige Verben and unregelmäßige Verben. Bandung. Essay. Department of German Education, FPBS. Indonesia University of Education.

Verbs have an important role in a sentence because statements and sentence arrangements depend on verbs that function as predicates. In this state, it needs to be considered according to the applicable grammar rules of the German. All German verbs change following the subject, case and tenses. This change is called conjugation. Conjugating verbs is considered difficult by students. One of the interactive multimedia that can be used in the learning of German verb conjugation is the ELD game application (Elsy lernt Deutsch). This game is an adventure game, containing German conversations on the themes of everyday life and exercises in conjugating verbs. This study aims to determine: 1) students' abilities in regelmäßige Verben learning and unregelmäßige Verben before and after the use of ELD applications and 2) The effectiveness of the ELD game application in regelmäßige Verben learning and unregelmäßige Verben. This study used the Quasi-Experiment method without a control class. The population in this study were all high school students of PGII 2 Bandung who learn German academic year 2018/2019 and as a sample were 30 students of class XI MIPA. Based on the results of data analysis, obtained the average pretest score of 52,83 while the posttest was 86,70 and the calculation results of calculations obtained $t = 26,66.39 > t_{table} = 1,699$ with a significance level (α) of 0.05. This shows a significant differences between the results of the pretest and posttest. Using the ELD game application can be claimed as one of the multimedia alternatives to improve students' abilities in regelmäßige Verben learning and unregelmäßige Verben.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAKSI.....	iv
<i>ABSTRAKT</i>	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
D. Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	7
A. Multimedia Pembelajaran.....	7
1. Definisi Multimedia Pembelajaran	7
2. Kategori Multimedia Pembelajaran.....	9
3. Model Multimedia Interaktif	11
B. Permainan „Elsy lernt Deutsch“.....	14
1. Hakikat Permainan dalam Pembelajaran.....	14
2. Permainan Petualangan „Elsy lernt Deutsch“	17
3. Construct 2	19
C. Verba	21
1. Kelas Kata.....	21
2. Konjugasi Verba	23
D. Kerangka Berpikir	26

E. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Metode dan Desain Penelitian	28
B. Partisipan	28
C. Populasi dan Sampel.....	29
D. Instrumen Penelitian.....	29
E. Prosedur Penelitian	30
F. Analisis Data	31
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Deskripsi Data	32
1. Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran <i>regelmäßige Verben</i> dan <i>unregelmäßige Verben</i> Sebelum Penggunaan Aplikasi Permainan „Elsy lernt Deutsch (ELD)“	32
2. Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran <i>regelmäßige Verben</i> dan <i>unregelmäßige Verben</i> Setelah Penggunaan Aplikasi Permainan „Elsy lernt Deutsch (ELD)“	32
3. Perbedaan Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran <i>regelmäßige Verben</i> dan <i>unregelmäßige Verben</i> Sebelum dan Setelah Penggunaan Aplikasi Permainan „Elsy lernt Deutsch (ELD)“	33
4. Pengujian Hipotesis Penelitian	34
B. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	34
1. Pemberian <i>Pretest</i>	34
2. Perlakuan (<i>Treatment</i>) 1	35
3. Perlakuan (<i>Treatment</i>) 2	36
4. Perlakuan (<i>Treatment</i>) 3	37
5. Pemberian <i>Posttest</i>	37
C. Pembahasan Hasil Penelitian	38
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	39
A. Simpulan	39
B. Implikasi.....	40
C. Rekomendasi.....	40

DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Unsur Verba.....	24
Tabel 2.2 Konjugasi Verba.....	24
Tabel 2.3 Bentuk Verba Teratur (<i>regelmäßige Verben</i>).....	25
Tabel 2.4 Bentuk Verba Tak Teratur (<i>unregelmäßige Verben</i>).....	25
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Uji Hipotesis.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrumen Penelitian (RPP)	43
Lampiran 2: Instrumen Penelitian (RPP)	53
Lampiran 3: Instrumen Penelitian (RPP)	61
Lampiran 4: Instrumen Penelitian (Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	69
Lampiran 5: Nilai <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	73
Lampiran 6: Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	74
Lampiran 7: Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	80
Lampiran 8: Uji Signifikansi Data <i>Pretest</i> (X) dan <i>Posttest</i> (Y)	82
Lampiran 9: <i>Flowchart</i> Permainan „ <i>Elsy lernt Deutsch</i> ”	87
Lampiran 10: Dialog dan Latihan Soal dalam Permainan ELD	88
Lampiran 11: Tampilan Permainan ELD	93
Lampiran 12: SK Pembimbing Skripsi	105
Lampiran 13: Surat Tanda Telah Penelitian	107
Lampiran 14: Foto Penelitian	108
Lampiran 15: Daftar Riwayat	108

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dillon, T. 2005. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. [Online]
Tersedia: http://archive.futurelab.uk/resources/documents/project_reports/Adventure_Author_context_paper.pdf [08 Maret 2019]
- Frederking, Volker dkk. 2010. *Mediendidaktik Deutsch: Eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH&Co
- Funk, H., dkk.. 2011. *Verblexikon*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH
- Grüner, Margit dkk. 2000. *Computer im Deutschunterricht*. Münschen: Goethe-Institut
- Hidayat, Amir F. 2007. *Intisari Gramatika Bahasa Jerman*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Khoerudin, Ending. 2013. *Adjektiva Denomina dalam Bahasa Jerman*. [Online]
Tersedia: <http://ejournal.upi.edu/index.php/allemania/article/view/144>
[20 November 2018]
- Lindsay, Grace. 2014. *Game Type and Game Genre*. [Online] Tersedia: <https://www.researchgate.net/publication/262250061> [08 Maret 2019]
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Munir. 2013. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Newby, T.J., dkk.. 2006. *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Sanddle River, NJ: Pearson Merrill Pretince Hall
- Neubold, Joachim. 2011. *Gramatika Ringkas Bahasa Jerman A1-B2*. Stuttgart: PONS Verlag
- Oktavia, Nur, dkk. 2016. *Pembuatan Game Edukasi Berbasis Construct 2 sebagai Media Pembelajaran Fisika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. [Online] Tersedia: <https://docplayer.info/40326037-Pembuatan-game-edukasi-berbasis-construct-2-sebagai-media-pembelajaran-fisika-untuk-siswa-sekolah-menengah-pertama.html> [20 November 2018]

- Rahman, Ridwan A, dkk. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. [Online] Tersedia: <http://jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algorithm/article/view/323/300> [20 November 2018]
- Rösler, Dietmar. 2012. *Deutsch als Fremdsprachen: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B.Metzler'sche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag
- Rudiyanti, Lia. 2017. *Efektivitas Permainan Dadu Lukas, der Frosch dalam Pembelajaran Konjugasi Verba Bahasa Jerman*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung: Tidak diterbitkan.
- Sadiman, Arief S., dkk.. 2009. *Media Pendidikan*. Penerbit Raja Grafindo Persada
- Indonesia Scirra Ltd. 2008. *Construct 2*. [Online] Tersedia: <https://www.Scirra.com/construct2> [20 November 2018]
- Smaldino, Sharon. 2000. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Sanddle River: Pearson Merrill Pretince Hall